

Foliagelayer aus der Two Rivers und Landwehrkanalmap Einbauanleitung

Hallo Community,

nach längerem hin und her habe ich mich dazu entschlossen meine Foliage Layer aus der Two Rivers bzw. Landwehrkanal Map zur allgemeinen Nutzung freizugeben.

Da die Layer bei unseren osteuropäischen "Freunden" des Landwirtschaftssimulators sowieso schon ohne Freigabe in nahezu jeder Karte genutzt werden, aber die deutschen Community, bis auf wenige Ausnahmen, bisher aussen vor war, stelle ich euch diese Layer nun zur freien Nutzung zur Verfügung.

Benötigtes Programm:

notepad++ findet ihr hier: http://www.chip.de/downloads/Notepad_12996935.html

Den Inhalt des Downloads in die jeweiligen Verzeichnisse eurer Map kopieren

Dateien mit dem grle Anhang in das map01 Verzeichnis

Die Foliage Dateien in das textures\foliage Verzeichnis

Vorgehensweise:

Als aller erstes ein Backup eurer I3D!!!

im Prinzip müsst ihr diese Textzeilen nur in eure I3D kopieren. Einiges muss aber beachtet werden

1. Schritt Files Einträge

Diese Zeilen am Ende des <Files> Abschnittes eintragen, aber noch vor diesem Eintrag </Files>

```
<File fileId="10000" filename="map01/brennnessel_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="20000" filename="map01/eisenhut_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="30000" filename="map01/haendelwurz_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="40000" filename="map01/unkraut_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="50000" filename="map01/unterholz_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="10010" filename="textures/foilage/foilage_brennnessel_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="20010" filename="textures/foilage/foilage_eisenhut_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="30010" filename="textures/foilage/foilage_haendelwurz_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="40010" filename="textures/foilage/foilage_unkraut_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="50010" filename="textures/foilage/foilage_unterholz_diffuse.png" relativePath="true"/>
```

Das ganze sollte dann also in etwa so aussehen:

```
<File fileId="11" Beispiel relativePath="true"/>
<File fileId="10" Beispiel relativePath="true"/>
<File fileId="29" Beispiel relativePath="true"/>
<File fileId="10000" filename="map01/brennnessel_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="20000" filename="map01/eisenhut_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="30000" filename="map01/haendelwurz_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="40000" filename="map01/unkraut_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="50000" filename="map01/unterholz_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="10010" filename="textures/foilage/foilage_brennnessel_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="20010" filename="textures/foilage/foilage_eisenhut_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="30010" filename="textures/foilage/foilage_haendelwurz_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="40010" filename="textures/foilage/foilage_unkraut_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="50010" filename="textures/foilage/foilage_unterholz_diffuse.png" relativePath="true"/>
</Files>
```

2. Schritt Material Einträge:

Zuerst müsst ihr euch mit Strg + f folgende Eintrag suchen:

foliageWheat_mat

Beispiel:

```
<Material name="foliageWheat_mat" materialId="101" ambientColor="1 1 1" customShaderId="40">
  <Texture fileId="39"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>
```

Hier interessiert uns die Zahl aus dem roten Abschnitt **customShaderId="40"** in meinem Fall also die **40**, diese kann bei euch aber auch eine andere sein, eure Zahl trägt ihr im unteren Abschnitt anstelle der roten Zahlen ein:

```
<Material name="foliage_brennnessel_mat" materialId="10020" ambientColor="1 1 1" customShaderId="40">
  <Texture fileId="10010"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="80 100 0 0"/>
</Material>
<Material name="foliage_eisenhut_mat" materialId="20020" ambientColor="1 1 1" customShaderId="40">
  <Texture fileId="20010"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="80 100 0 0"/>
</Material>
<Material name="foliage_haendelwurz_mat" materialId="30020" ambientColor="1 1 1" customShaderId="40">
  <Texture fileId="30010"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="80 100 0 0"/>
</Material>
<Material name="foliage_unkraut_mat" materialId="40020" ambientColor="1 1 1" customShaderId="40">
  <Texture fileId="40010"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="80 100 0 0"/>
</Material>
<Material name="foliage_unterholz_mat" materialId="50020" ambientColor="1 1 1" customShaderId="40">
  <Texture fileId="50010"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="80 100 0 0"/>
</Material>
```

Die Zeilen nach dem Eintragen eurer Zahl für die customShaderId an das Ende der <Materials> Einträge in die I3D kopieren aber noch vor diesem Eintrag: **</Materials>**

3. Schritt Foliage Einträge:

Jetzt sucht ihr euch mittels Strg + f folgenden Eintrag in der I3D:

<Layers>

Diese Zeilen am Ende der FoliageMultiLayer Einträge eintragen, aber noch vor diesem Eintrag:

```
<DetailLayer name="terrainDetail" .....distanceMapFirstChannel="0" distanceMapNumChannels="5"/>
</Layers>
```

Also am besten unter den letzten FoliageSubLayer Eintrag

```
<FoliageMultiLayer densityMapId="10000" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
  <FoliageSubLayer name="Brennnessel" numDensityMapChannels="1" materialId="10020" cellSize="8"
viewDistance="80" terrainOffset="0" objectMask="65520" atlasSize="8" numBlocksPerUnit="1" width="1.5"
height="1.5" widthVariance="0.3" heightVariance="0.3" horizontalPositionVariance="0.5"/>
</FoliageMultiLayer>
<FoliageMultiLayer densityMapId="20000" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
  <FoliageSubLayer name="Eisenhut" numDensityMapChannels="1" materialId="20020" cellSize="8"
viewDistance="80" terrainOffset="0" objectMask="65520" atlasSize="8" numBlocksPerUnit="1" width="1.7"
height="1.5" widthVariance="0.1" heightVariance="0.2" horizontalPositionVariance="0.5"/>
</FoliageMultiLayer>
<FoliageMultiLayer densityMapId="30000" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
  <FoliageSubLayer name="Haendelwurz" numDensityMapChannels="1" materialId="30020" cellSize="8"
viewDistance="80" terrainOffset="0" objectMask="65520" atlasSize="8" numBlocksPerUnit="1" width="1.7"
height="1.5" widthVariance="0.1" heightVariance="0.2" horizontalPositionVariance="0.5"/>
</FoliageMultiLayer>
<FoliageMultiLayer densityMapId="40000" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
  <FoliageSubLayer name="Unkraut" numDensityMapChannels="1" materialId="40020" cellSize="8"
viewDistance="80" terrainOffset="0" objectMask="65520" atlasSize="8" numBlocksPerUnit="1" width="1.6"
height="1.3" widthVariance="0.1" heightVariance="0.2" horizontalPositionVariance="0.7"/>
</FoliageMultiLayer>
<FoliageMultiLayer densityMapId="50000" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
  <FoliageSubLayer name="Unterholz" numDensityMapChannels="1" materialId="50020" cellSize="8"
viewDistance="80" terrainOffset="0" objectMask="65520" atlasSize="8" numBlocksPerUnit="1" width="1.8"
height="1.7" widthVariance="0.3" heightVariance="0.3" horizontalPositionVariance="0.3"/>
</FoliageMultiLayer>
```

Speichern! Danach die I3D einmal öffnen (mit dem GIANTS Editor) und speichern. Jetzt sollten euch die Layer zur Verfügung stehen.

Solltet ihr unförmige Blöcke sehen habt ihr die falsche customShaderId eingetragen, dieses dann korrigieren.

Der Ersteller des Tutorials übernimmt keine Gewährleistung für jedwellige Schäden, die durch die Anwendung oder falsche Anwendung des Tutorials entstehen.

Grüsse El Cid